revista digital

ARKADE

Ano III - Edição 41

ISSN 2175 - 4071

- Análise
- Gameplay
- Retrospectiva

PERSONA 4 ARENA

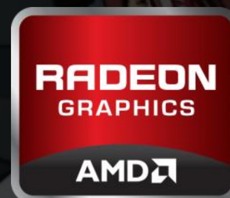
APOIO


COOLER MASTER


Tt eSPORTS
By Thermaltake


Tt Thermaltake
Coolall Your Life


ONGAME


RADEON
GRAPHICS
AMD


CM STORM
BY COOLER MASTER


CLONE


SKIN GAMER
GAMER WEAR


BGS
BRASIL GAME SHOW


Pixel3
EDITORA DIGITAL


aci
games
Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games


JP
GAMES

revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fábio Torres
Henrique Gonçalves
Renan do Prado
Edimartin Martins
Antonio Ribeiro
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

A boa e velha luta 2D está de volta

A jogabilidade de luta bidimensional foi criada na época dos consoles de 8 e 16 bits, quando as limitações técnicas impediam a movimentação dos personagens em 3D. O estilo funcionou, e mesmo hoje, com consoles que podem renderizar mil vezes mais que um jogo de luta 2D básico, estes games mantém seu público fiel e motivado, com campeonatos e uma legião de fãs no mundo todo. Entretanto, podemos contar nos dedos as boas franquias de jogos de luta 2D que seguem no páreo. Em um mundo onde Street Fighter e seus crossovers dominam grande fatia do mercado, poucas empresas têm a ousadia de tentar lançar algo novo para este público. Persona 4: Arena é uma destas tentativas, e coloca personagens de uma consagrada série de RPGs para embates frenéticos. Sua desenvolvedora, a japonesa Arc System Works, criou nada menos que Guilty Gear e BlazBlue, séries já consagradas entre os fãs de porrada 2D. Se você gosta deste estilo e ainda não experimentou franquias diferentes, talvez esta seja uma boa oportunidade para largar um pouco o Street Fighter e o Mortal Kombat para dar uma chance ao novo. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

Férias Ongame

Venha se divertir com a gente nestas férias!





Ir para a home

Dowload dos jogos

A SÉRIE PERSONA

Se você gosta de RPGs, já deve conhecer o trabalho da produtora Atlus. A empresa sempre se destacou no gênero por tratar de temas mais mundanos, diferente de séries concorrentes que se passam em mundos mágicos repletos de dragões, magos e cavaleiros, ou universos futuristas repletos de naves e ameaças cósmicas.

Sua série mais famosa, Persona (que é um spin off da série Shin Megami Tensei), cativou milhões de jogadores por representar problemas comuns com toda a profundidade que eles demandam: os protagonistas da série sempre são jovens introspectivos, que precisam lidar não com a salvação do mundo, mas com problemas como medo, ansiedade, inveja, sexualidade, opressão social... coisas menores, mas que os torna muito mais humanos.











Claro que também existe um pouco de fantasia no mundo de Persona: os protagonistas da série viajam por outras dimensões e possuem o dom de evocar suas Personas, que são manifestações de diferentes aspectos de sua personalidade. Estes seres representam o lado mágico da série, pois canalizam o poder dos adolescentes na forma de magias e habilidades especiais.

Misturando mundos muito semelhantes ao nosso com suas dimensões ficcionais, a série Persona sempre brindou os jogadores com histórias densas que envolvem entidades malignas, dimensões sombrias e crimes insolúveis. Personagens muito bem construídos, emoções genuínas e reviravoltas instigantes completam a receita de sucesso desta série que já está há mais de 15 anos no mercado.

Como Shin Megami Tensei é uma série muito ampla, que se ramificou por desenhos animados, mangás e diversos games paralelos, vamos fazer um breve resumo apenas da série Persona.

REVELATIONS: PERSONA

Lançado em setembro de 1996 para o primeiro Playstation, Revelations: Persona é o primeiro game da série. A trama do game acompanha um protagonista silencioso que passa por um estranho ritual com seus colegas de escola, que torna todos aptos de evocarem suas Personas. Enquanto isso, um cientista local cria uma máquina que possibilita a viagem para outras dimensões. Esta máquina está de algum modo ligada ao subconsciente de Maki, uma garota moribunda que é amiga do protagonista. Com seus recém-adquiridos poderes, o jogador deve explorar outras dimensões que vão ficando cada vez mais próximas do mundo real, o que distorce a realidade que o grupo conhecia.







Um fato curioso sobre o game é que, quando ele chegou à América do Norte, passou por diversas mudanças estéticas que tentavam “ocidentalizar” o game: muitos personagens tiveram seus nomes e até mesmo seu visual alterados para tornar o game mais amigável aos norte-americanos. O game foi relançado para o PSP em 2009, com gráficos reformulados, mas a mesma história, para a alegrias dos fãs.





PERSONA 2

Persona 2 traz uma proposta inovadora já de cara: a trama do jogo se estende por dois games distintos - Persona 2: Innocent Sin e Persona 2: Eternal Punishment -, lançados em junho de 1999 e junho de 2000, respectivamente, ambos para Playstation. A história dos dois games é essencialmente a mesma, mas mostrada de pontos de vista diferentes: em Innocent Sin acompanhamos a trama pelos olhos do estudante Tatsuya Suou; em Eternal Punishment, a protagonista é a repórter Maya Amano.

A trama do game se passa na cidade de Sumaru, que foi assolada por uma estranha maldição: qualquer história que seja espalhada para um número suficiente de pessoas se torna realidade. Com isso, um misterioso serial killer conhecido como Joker começa a atacar, e sua história acaba se entrelançando com a vida de Tatsuya, Maya e diversos outros personagens.

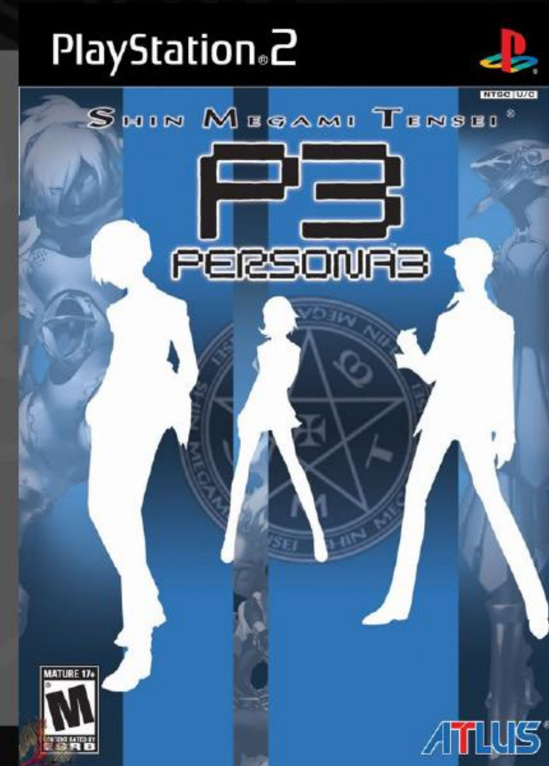


Persona 2 foi o primeiro game da série a contar com uma jogabilidade em terceira pessoa, sistema que se tornou padrão da série em todos os games posteriores. Por tratar de temas controversos como homossexualismo e nazismo, o game demorou para ser trazido ao ocidente, sofrendo algumas mudanças estéticas para se adequar aos padrões norte-americanos.

PERSONA 3

Depois de um tempo considerável de ausência, em 2006 a Atlus lançou Persona 3, já para o Playstation 2, com uma trama ainda mais sinistra que os games anteriores. Na cidade de Iwatodai, uma mega corporação realizou experimentos sinistros que deram origem à Dark Hour, um período místico que surge na virada da noite onde apenas algumas pessoas ficam conscientes.

Na Dark Hour, estas pessoas começam a fazer parte de um outro universo: uma escola se transforma em um enorme e labirítintica torre, que é guardada por criaturas sobrenaturais chamadas de Shadows. Neste ambiente claustrofóbico, o jogador integra um grupo chamado SEES (Specialized Extracurricular Execution Squad) e deve investigar o que se passa nesta outra realidade bizarra.







Como nos games anteriores, Persona 3 possui uma veia de jogo social: o jogador deve vivenciar o dia-a-dia de seu personagem enquanto espera pelas incursões ao submundo da Dark Hour. Novamente povoado por personagens densos e temas que misturam o cotidiano do surreal, Persona 3 foi um dos games mais aclamados da série.



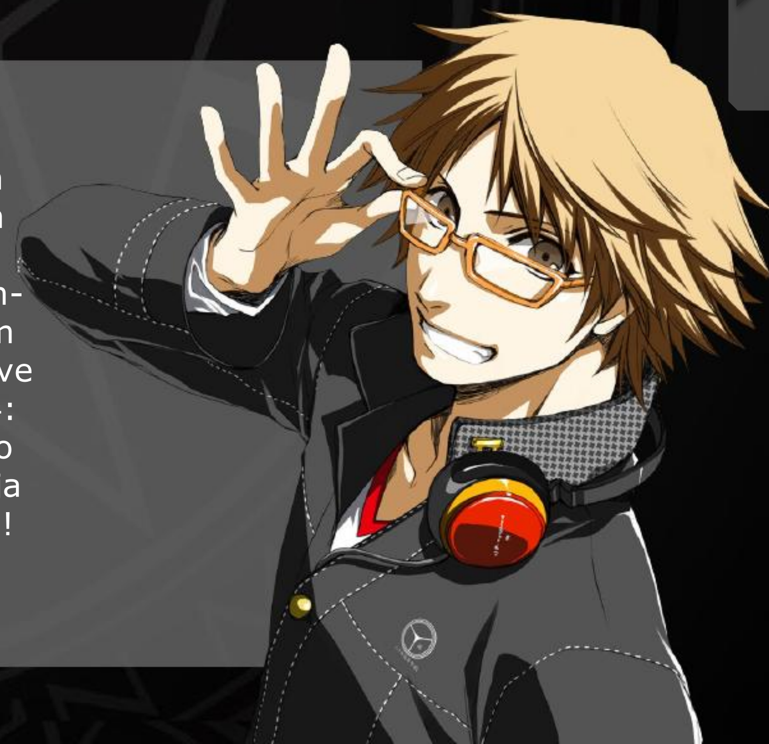
PERSONA 4

Em julho de 2008, a Atlus lançou o quarto episódio (quinto, se considerarmos que Persona 2 contou com dois títulos diferentes) de sua consagrada série Persona. Novamente lançado para o Playstation 2, o game traz uma trama que traz as trevas de um sinstro programa de TV para o mundo real.

A história se passa na cidade de Inaba, que está sendo palco de uma série de assassinatos misteriosos: pessoas aparecem mortas inexplicavelmente, penduradas em antenas de televisão. Na mesma época, uma lenda urbana surge, afirmando que em noites chuvosas, um canal de televisão misterioso pode ser encontrado à meia noite.

Um grupo de jovens entra neste mundo televisivo, que possui uma névoa opressora e constante, e é povoado pelos sinistros Shadows. Ao derrotarem estes monstros, os personagens ganham a habilidade de evocar seus Personas, utilizando-os para investigar os assassinatos misteriosos, que aumentam conforme o nevoeiro começa a se espalhar pelo mundo real.

Persona 4 foi o episódio mais bem sucedido da franquia: além de um remake para PS Vita, o game ganhou uma série animada, um mangá e um longa em animação. Além de tudo isso, o game também serve como pano de fundo de Persona 4: Arena, inédita incursão da série ao universo dos jogos de luta 2D, cuja análise você confere na sequência!



TECLADO
Tt eSPORTS CHALLENGER



Todo gamer hardcore concorda: um PC perfeito para jogos não possui apenas uma boa placa de vídeo e um processador rápido. Periféricos como headphones, mouse e teclado de qualidade fazem toda a diferença na hora da jogatina. E foi pensando nestes gamers que a ThermalTake colocou no mercado o teclado ThermalTake eSports Challenger.

O Challenger possui design futurista, teclas macias e a logo da TT vermelha na parte da frente, que acende e brilha no escuro quando o teclado está ligado. Um pequeno ventilador acompanha o teclado, e pode ser extremamente útil para jogadores que suam nas mãos na adrenalina do jogo.

O ventiladorzinho pode ser acoplado tanto do lado direito - na direção das teclas WASD - para jogadores de FPS, ou do lado esquerdo - em direção ao pad numérico - para jogadores de MMO e outros RPGs. Uma porta USB na parte posterior do teclado permite que você utilize-o como uma extensão para conectar outros periféricos e gadgets no próprio teclado.

O Challenger está disponível no padrão ABNT2 e tem um custo-benefício bacana. Um teclado funcional e estiloso que carrega a marca da ThermalTake, sinônimo de qualidade para PC gamers.



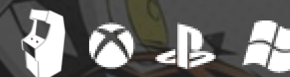
PERSONA 4 ARENA

Atlus e Arc System Works se unem para uma empreitada corajosa: misturar um RPG com um jogo de luta

FICHA TÉCNICA



Platafomas



Jogadores

1 - 2 offline

1 - 2 online

Gênero	Luta
Produtora	Arc System Works
Publisher	Atlus, Zen United
Mídia	Disco e Download
Lançamento	7 de Agosto de 2012
ESRB	T +13 anos

Transportar o rico universo de um RPG estratégico como Persona para o mundo frenético dos jogos de luta 2D pode parecer loucura para muita gente, especialmente para os fãs da consagrada franquia. Mas, não se engane, pois o cuidado que a Atlus e a Arc System Works empregaram na concepção deste Persona 4: Arena não só honra a série Persona, como também entrega um game de luta que não deve nada aos grandes títulos do gênero.

Embora não tenha a mesma profundidade do RPG (por motivos óbvios), Persona 4: Arena consegue entregar uma história bem mais densa do que a maioria dos games de luta dos últimos tempos. Seu modo Story é assinado por Katsura Hashino, diretor de Persona 4 original, que conseguiu criar uma história boa o suficiente para integrar de forma canônica a cronologia da série.

A trama do game se passa dois meses após os acontecimentos de Persona 4 - mais precisamente, após o final verdadeiro do RPG - e envolve novamente o misterioso "Canal da Meia-Noite", que voltou ao ar e está passando propagandas de um misterioso torneio de luta.



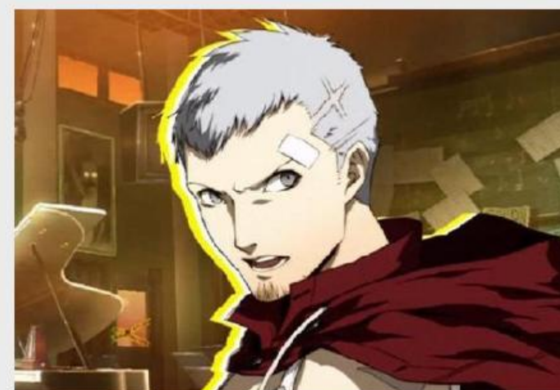


Intrigados com a volta do canal e com o sumiço de alguns de seus colegas, Yu Narukami, Chie Satonaka, Yosuke Hanamura e Yukiko Amagi decidem voltar ao mundo televisivo para investigar se há alguma ligação entre os acontecimentos. Uma vez lá dentro, eles acabam aprisionados no tal torneio, e devem lutar para botar as coisas novamente nos eixos entre o mundo real e o sinistro mundo que há do outro lado da TV.



Esta trama pode parecer ligeiramente superficial, mas lembre-se que estamos falando de um game de luta oriundo de um RPG, ou seja, temos muita interação entre os personagens, que conversam bastante, o que desenvolve a narrativa de maneira bem completa e detalhada, algo pouco comum em um game de luta.

Cada personagem possui sua própria trajetória dentro do torneio, e o desenvolvimento da história de cada um deles - que é feito por meio de diálogos e cutscenes entre as lutas - pode demorar horas, o que é um verdadeiro presente aos fãs da série que estavam com medo de que o game fosse um mero “caça-níqueis”: apesar da drástica mudança de gênero, em se tratando de história este ainda é um legítimo game da série Persona.





“ Apesar da drástica mudança de gênero, em se tratando de história este ainda é um legítimo game da série Persona. ”

Embora seja óbvio que o game será melhor aproveitado pelos jogadores que já conhecem o universo e os personagens da franquia (especialmente o terceiro e quarto games), quem nunca ouviu falar da série mas curte uma boa pancadaria 2D não precisa ficar de fora: além do supracitado modo Story - que foi feito para os fãs - temos modos de jogo mais tradicionais, como Arcade e Versus, onde o que importa é basicamente a porrada.



Porrada esta que é da melhor qualidade. Se você gosta de ir um pouco além de jogos manjados como Street Fighter, sabe que a Arc System Works possui um ótimo currículo na área, pois é a criadora das séries Guilty Gear e BlazBlue.



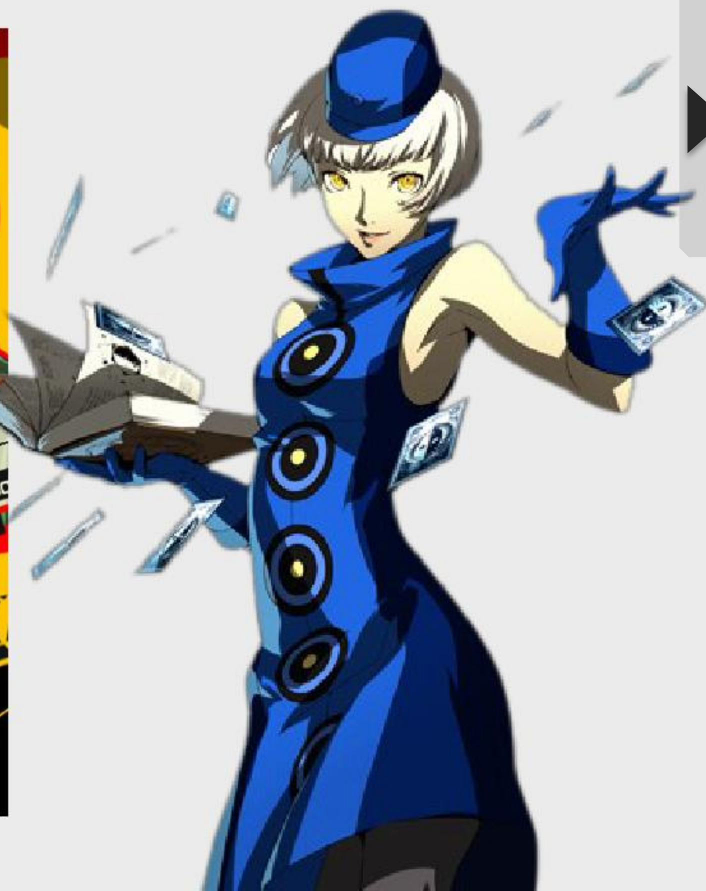
Nesta parceria, ambas as empresas saíram ganhando: a Atlus cedeu a mitologia de Persona e um elenco de personagens carismáticos; enquanto a Arc System Works inseriu estes elementos ao seu estilo de jogo fluido, rápido, repleto de combos e golpes especiais.

Para dominar o complexo gameplay do jogo, é altamente recomendável que você gaste algumas horas aprendendo os comandos de seu personagem. Felizmente, o jogo conta com os modos Lesson e Training, que permitem que você aprenda e pratique os movimentos do seu personagem. Pode parecer bobagem, mas em um jogo tão focado em combos e sequências rápidas, treinamento é fundamental.

A jogabilidade de Persona 4: Arena se baseia em 4 botões de ataque: dois utilizados para ataques diretos e dois para ataques com sua Persona, entidade mística que acompanha cada personagem. Cada lutador possui sua própria Persona, e ela é a representação física de alguma faceta de sua personalidade, com visual e poderes baseados neste princípio. Pode parecer fácil, mas o segredo do game está em combinar ataques









comuns e ataques de Persona para criar combos devastadores. Evocar a Persona segue o mesmo estilo dos strikers que já vimos em jogos como Marvel Vs. Capcom, mas neste caso os ajudantes possuem sua própria barra de energia, e comandos específicos que desencadeiam golpes especiais poderosos e psicodélicos. A jogabilidade esconde diversos detalhes e pormenores que só serão dominados pelo jogador mais perseverante: contra-ataques, esquivas, recuperações rápidas, cancelamento de especiais... há muito a ser explorado na jogabilidade de Persona, o que pode fazer deste jogo um ótimo candidato para torneios, visto que seu gameplay é pensado para beneficiar a técnica do jogador, não sua sorte.



“ A jogabilidade de Persona 4: Arena se baseia em 4 botões de ataque: dois utilizados para ataques diretos e dois para ataques com sua Persona, entidade mística que acompanha cada personagem. ”







Claro que o jogo conta com alguns pequenos macetes para ficar acessível aos novatos ou impacientes. Pressionando o ataque fraco seguidas vezes é possível aplicar um auto-combo, mas há um pequeno gasto de sua barra de especial ao fazer isso. É uma boa tática para os iniciantes, mas o leque de possibilidades de ataques e combos tão grande, que com um pouco de prática você vai perceber quão sem graça é utilizar este atalho.

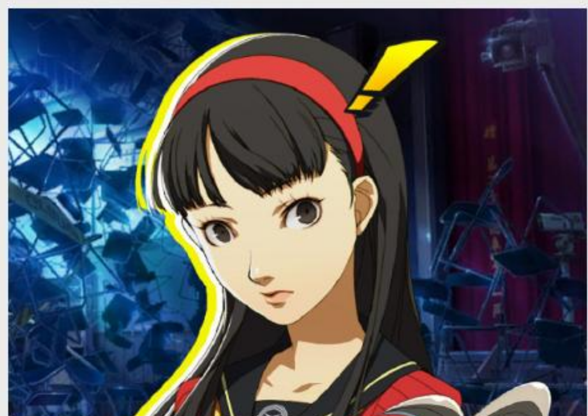
Temos ainda um time bem diversificado de lutadores: são 13 ao todo, cada um com um estilo de luta bem específico. Alguns personagens - como Yukiko e Elizabeth - são mais efetivos em lutas estratégicas, atirando magias e projéteis. Outros - como Akihiko e Kanji - são mais poderosos no corpo-a-corpo.

O fato de termos dois personagens em um (o lutador propriamente dito e sua Persona) diversifica bastante as coisas, pois a Persona de um lutador não precisa necessariamente ter o mesmo estilo de jogo do personagem à que está atrelada, de modo que o jogador pode experimentar diferentes táticas e abordagens em uma mesma partida.

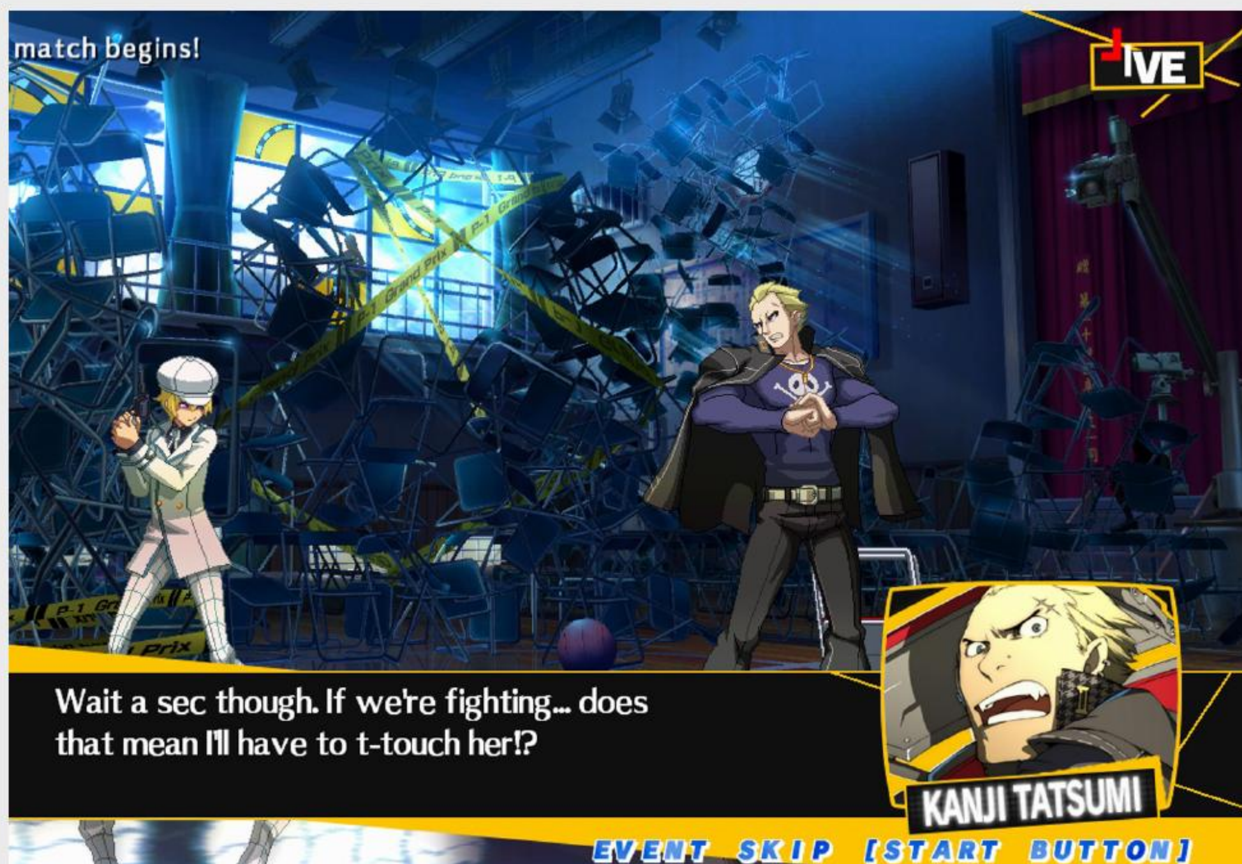
Quando já estiver dominando os controles de seu personagem favorito, você poderá se aventurar pelas partidas online. O game conta com um sistema simples mas funcional, que permite que você busque partidas rápidas, organize parties, grave e compartilhe replays de suas vitórias e muito mais. No Xbox 360 alguns lags aconteceram no lançamento, mas um patch já foi lançado para corrigir este problema.

O visual do game é um deleite para os olhos de quem já está cansado do estilo 2.5D que domina o mercado. Como os demais games da Arc System Works, Persona 4: Arena entrega belíssimos sprites 2D feitos à mão que possuem um alto nível de detalhes. As animações também são ótimas, os personagens se movem de maneira fluida e dinâmica, com golpes que se encaixam uns nos outros de maneira dinâmica e convincente.

Os cenários também são desenhados à mão, e oferecem uma







CHAMPIONSHIP
TRETA
ARMAGEDDON

+ DE R$ 15 MIL EM PRÊMIOS









LOCAL

MUSEU OSCAR NIEMEYER - AUDITÓRIO POTY LAZAROTTO

RUA MARECHAL HERMES, 999 - CENTRO CÍVICO

CURITIBA-PR

MAIS INFORMAÇÕES

BIT.LY/TRETA3

1 E 2 SET

R$ 10 ENTRADA

R$ 40 POR JOGO

PATROCÍNIO









APOIO

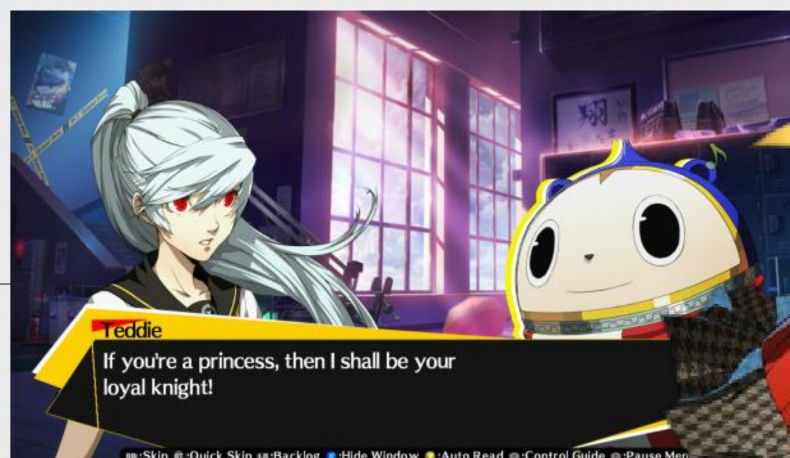


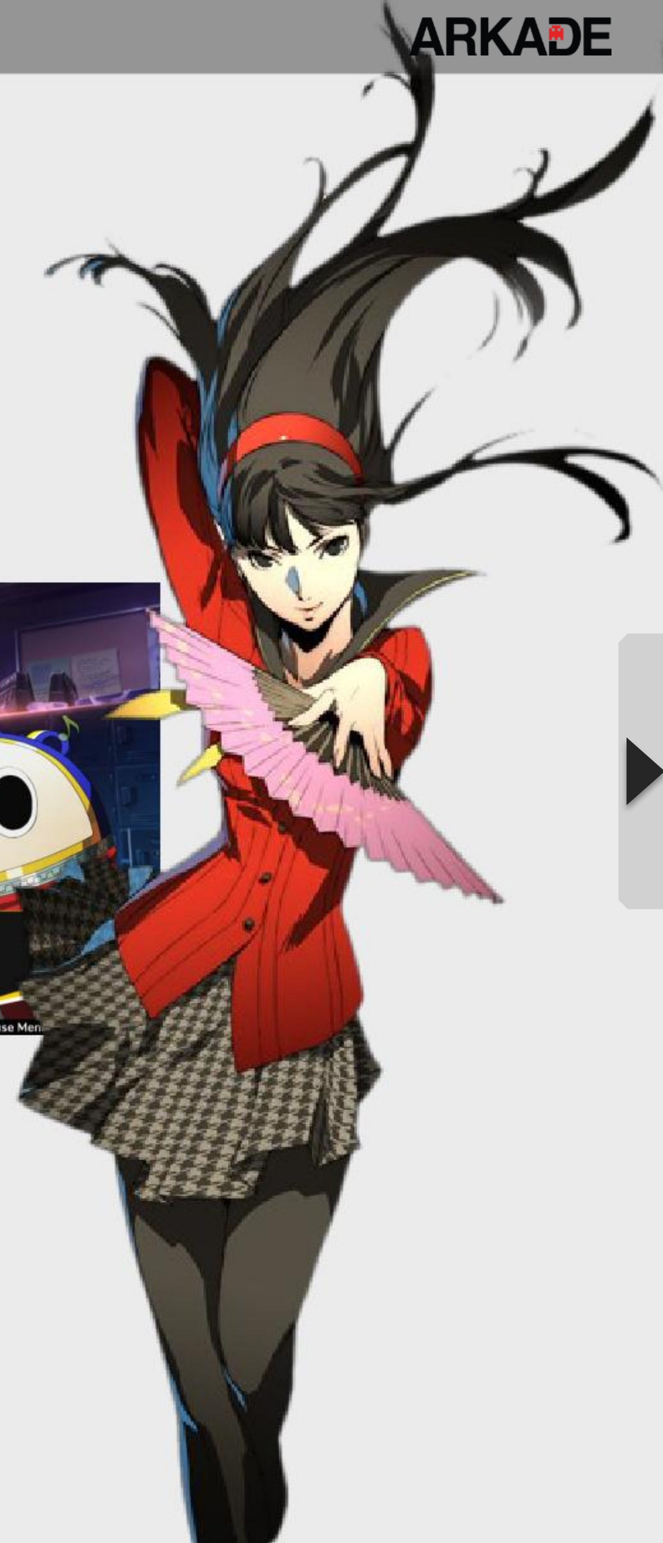












profundidade muito bacana. Os ambientes são bem detalhados e remetem à locais previamente visitados durante a campanha de Persona 4. Iluminação viva e brilhante, magias luminosas, cores fortes e outros efeitos visuais bacanas complementam com maestria o colorido e estiloso visual do game.

No meio de tudo isso, você deve ficar de olho em quatro barras diferentes nos cantos da tela: além da barra de energia do seu personagem, as Personas possuem uma energia diferenciada, representada por quatro cartas. Se você perder as quatro, sua Persona não poderá ser utilizada por um tempo. Temos ainda uma barra de golpes especiais e uma barra chamada Burst, que quando cheia permite que você desencadeie o real poder de seu personagem.

No departamento sonoro, outra bola dentro: temos a trilha sonora roqueira que é bem presente nos demais games da Arc System Works, acompanhada de temas consagrados da série Persona. Todos os personagens são dblados, e a maior parte das dublagens consegue passar de maneira satisfatória as emoções de cada personagem. Os sons de porradas, espadadas e magias também cumpre seu papel de maneira competente.



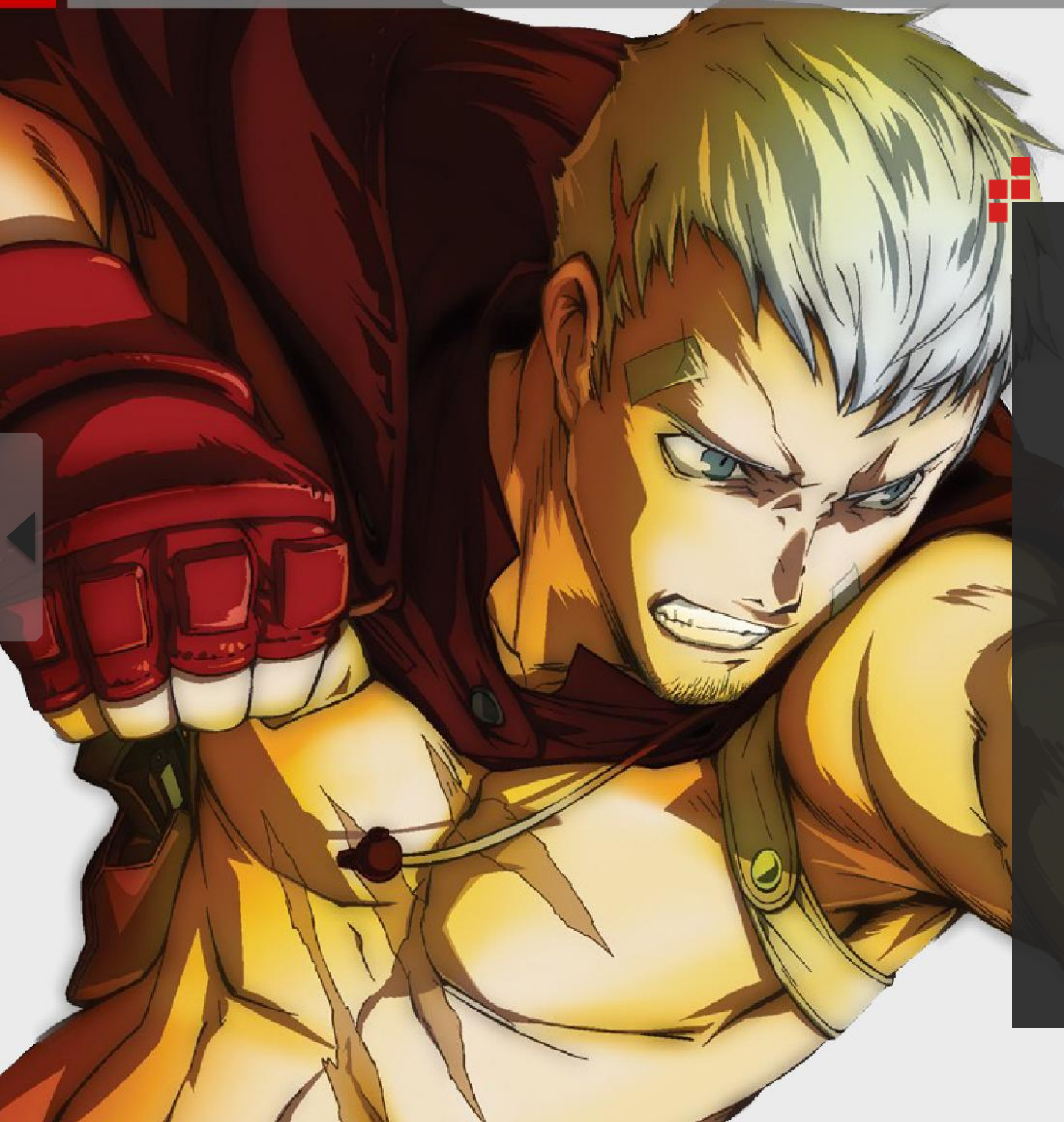


Persona 4: Arena é sem dúvida uma das melhores surpresas do ano, em se tratando de jogos de luta. Se antes era difícil imaginarmos como uma união de RPG com fighting game 2D poderia dar certo, este jogo prova que, se feita da maneira certa, esta mistura pode dar muito certo.

O game não só honra a trama da série Persona, como também entrega um game de luta de primeira linha, com gráficos caprichados e uma jogabilidade refinada. Um presente da Atlus para os fãs de sua mais consagrada franquia, e um presente da Arc System Works aos fãs de uma pancadaria 2D rápida e divertida. Que outras empresas tenham a coragem que a Atlus teve na hora de levar seus personagens para um gênero totalmente diferente.







Avaliação

- Visual
- Gameplay
- Áudio
- Roteiro
- Fator Replay
- Inovação
- Diversão

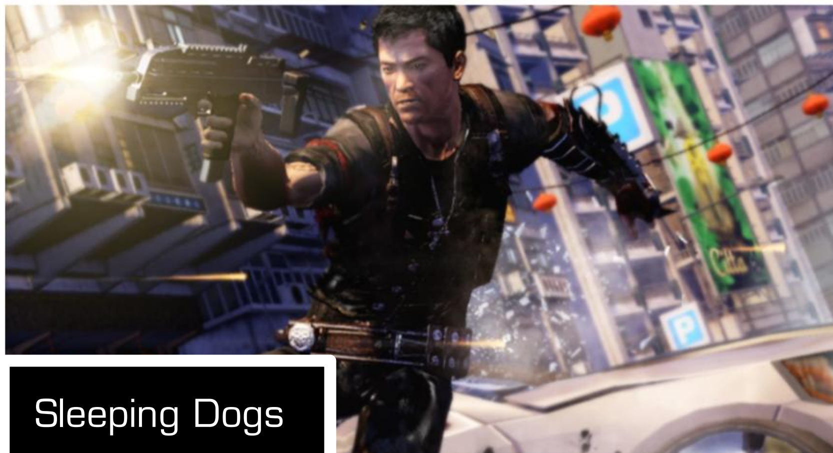
+ Gráficos e som caprichados
+ História densa
+ Ótima jogabilidade
− Lags no modo online

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES



Sleeping Dogs



Counter Strike G.O.

Darksiders II

PARCEIROS

VERSUS

portal BOX

GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

GAMES GERAL

XboxPLUS

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

NERDS SOMOS NOZES



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura